

106 學年度

專題製作成果發表

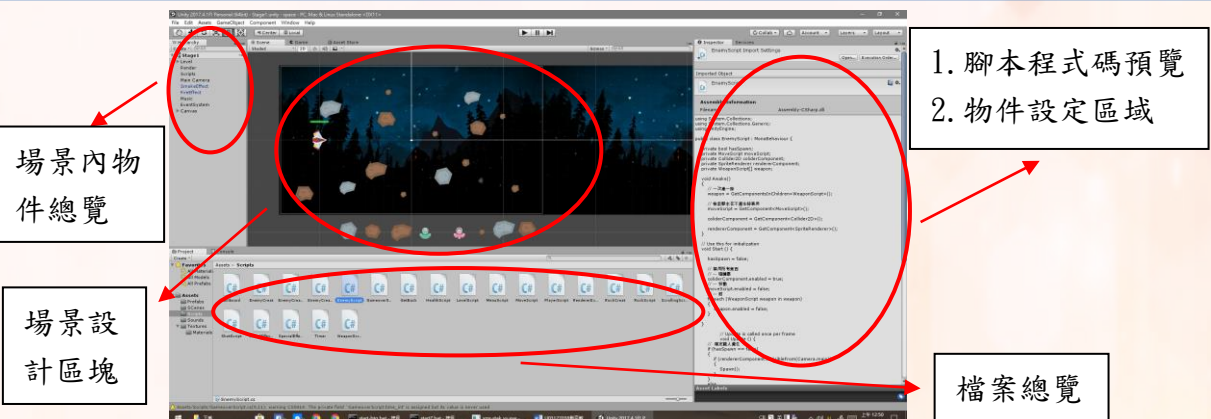
專題
題目

C#應用(遊戲製作)

內容
摘要

本專題題目是 C#應用，因為一直希望能自己學會寫一款遊戲，所以接觸了 Unity 遊戲引擎，而 Unity 正式使用 C#進行編譯的，所以藉由物件導向的 C#完成這個專題。而整個遊戲的發想、編寫、最後的修正與包裝都由自己完成，也體會了遊戲製作的辛勞。

專題
成果



程式運作順序：



電機
工程
系

學號： U03127038

學生： 劉奕敏

指導老師： 邱機平 老師